

Manuel d'utilisation de la coque fun Nokia Xpress-on™ (pour le téléphone Nokia 3220)

9233897
Edition 2

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Nous, NOKIA CORPORATION, déclarons sous notre seule responsabilité la conformité du produit CC-140D aux dispositions de la directive européenne 1999/5/CE.

La déclaration de conformité peut être consultée à l'adresse suivante :

http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/.



Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés.

La reproduction, le transfert, la distribution ou le stockage d'une partie ou de la totalité du contenu de ce document, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de Nokia est interdite.

Nokia, Nokia Connecting People et Xpress-on sont des marques commerciales de Nokia Corporation. Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce document peuvent être des marques commerciales ou des noms de marques de leurs détenteurs respectifs.



Java is a trademark of Sun Microsystems, Inc.

Les informations contenues dans ce manuel d'utilisation ont été rédigées pour la coque fun Nokia Xpress-on. Nokia applique une méthode de développement continu. Par conséquent, Nokia se réserve le droit d'apporter des changements et des améliorations à tout produit décrit dans ce document, sans aucun préavis.

NOKIA NE PEUT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE POUR RESPONSABLE DE TOUTE PERTE DE DONNÉES OU DE REVENU, AINSI QUE DE TOUT DOMMAGE PARTICULIER, INCIDENT, CONSÉCUTIF OU INDIRECT.

LE CONTENU DE CE DOCUMENT EST FOURNI "EN L'ÉTAT". A L'EXCEPTION DES LOIS OBLIGATOIRES APPLICABLES, AUCUNE GARANTIE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES D'APTITUDE À LA COMMERCIALISATION ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, N'EST ACCORDÉE QUANT À LA PRÉCISION, À LA FIABILITÉ OU AU CONTENU DU DOCUMENT. NOKIA SE RÉSERVE LE DROIT DE RÉVISER CE DOCUMENT OU DE LE RETIRER À N'IMPORTE QUEL MOMENT SANS PRÉAVIS.

Pour vous assurer de la disponibilité des produits, qui peut varier en fonction des régions, contactez votre revendeur Nokia le plus proche.

Sommaire

POUR VOTRE SÉCURITÉ.....	4
1. Présentation.....	5
2. Installation.....	6
3. Utilisation de l'application Wave message.....	8
Sélection d'une langue pour l'application.....	8
Création d'un message lumineux contenant du texte.....	9
Création d'un message lumineux contenant une image.....	9
Affichage d'un message lumineux dans les airs.....	11
Affichage dans les airs d'un message lumineux précédemment créé.....	12
Affichage des instructions d'utilisation de l'application.....	12
Modification des paramètres de l'application.....	12
4. Utilisation des jeux de déplacement.....	14
Paramétrage des jeux.....	14
AirExpress.....	15
SwampRacer.....	15
Précautions d'utilisation et maintenance.....	16

POUR VOTRE SÉCURITÉ

Veuillez lire ces instructions simples. Il peut être dangereux, voire illégal de ne pas les respecter. Lisez le manuel d'utilisation complet pour de plus amples informations.



PERSONNEL HABILITÉ

Seul le personnel qualifié est habilité à réparer ce produit.



ÉTANCHÉITÉ

Votre appareil n'est pas étanche. Maintenez-le au sec.

1. Présentation

La coque fun Nokia Xpress-on™ vous permet de faire une déclaration sous forme de message s'affichant dans les airs, avec ou sans mélodie, en agitant votre téléphone Nokia 3220 à bout de bras. Elle comprend deux jeux de déplacement auxquels vous pouvez jouer en inclinant et en déplaçant le téléphone.

La coque est fournie avec un connecteur qui doit être branché au téléphone pour permettre son utilisation. Ce connecteur se trouve sous la coque dans le coffret du produit.

Ce manuel d'utilisation explique comment installer les parties avant et arrière de la coque fun Nokia Xpress-on et comment utiliser l'application Wave message et les jeux de déplacement.

Lisez attentivement ce manuel d'utilisation avant d'utiliser la coque fun Nokia Xpress-on. Outre ce manuel d'utilisation, lisez également le manuel d'utilisation de votre téléphone Nokia 3220, qui fournit d'importantes informations de sécurité et de maintenance. Visitez le site www.nokia.com/support ou votre site Web Nokia local pour plus d'informations sur votre produit Nokia.

L'installation de la coque fun Nokia Xpress-on sur le téléphone Nokia 3220 peut rendre l'utilisation de certains accessoires impossible.

La coque fun Nokia Xpress-on est alimentée par la batterie du téléphone. Notez que l'utilisation de la coque peut épuiser plus rapidement la batterie du téléphone.

2. Installation

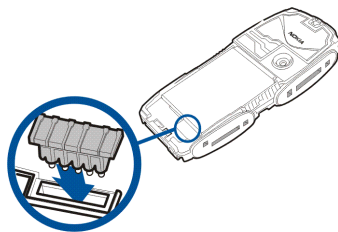


Remarque : Avant d'enlever la façade, mettez toujours le téléphone hors tension et débranchez le chargeur et tout autre appareil. Évitez tout contact avec les composants électroniques lorsque vous changez les façades. Rangez et utilisez toujours l'appareil avec les façades fixées.

Pour obtenir des instructions générales relatives au changement des façades avant et arrière de votre téléphone Nokia 3220, reportez-vous au manuel d'utilisation qui vous a été fourni avec le téléphone.

Pour installer la coque fun Nokia Xpress-on et son connecteur :

1. Otez la façade arrière d'origine de votre téléphone Nokia 3220. Enlevez la pièce en caoutchouc du logement représenté dans la figure. Insérez le connecteur fourni avec la coque dans ce logement. N'utilisez pas d'outil pour enlever la pièce en caoutchouc ou pour insérer le connecteur. Une fois le connecteur en place, ne l'enlevez plus.
2. Installez la façade avant de la coque fun Nokia Xpress-on.
3. Installez la façade arrière de la coque fun Nokia Xpress-on.
4. Allumez le téléphone.
5. Réglez la date et l'heure sur votre téléphone.



La coque installe automatiquement l'application Cover browser dans le sous-menu *Collection* du menu *Applications* de votre téléphone.

6. Pour installer l'application Wave message ainsi que les deux jeux de déplacement, sélectionnez *Cover browser* dans le sous-menu *Collection*, puis sélectionnez les applications que vous souhaitez installer. L'application Wave message est alors ajoutée au sous-menu *Collection* tandis que les jeux sont ajoutés au sous-menu *Jeux*. L'installation prend quelques minutes.


Si vous ne souhaitez pas installer les trois applications immédiatement, vous pouvez installer les applications restantes ultérieurement à l'aide de l'application Cover browser.

Vérifiez toujours que la date et l'heure indiquées sur le téléphone sont correctes.

Si, lorsque vous tentez de démarrer l'application Wave message ou un jeu de déplacement, le téléphone affiche un message indiquant que la coque n'est pas fixée, enlevez et réinsérez la façade arrière puis essayez à nouveau.

Votre appareil et ses accessoires peuvent contenir de petits composants. Gardez-les hors de portée des enfants.

3. Utilisation de l'application Wave message

L'application Wave message vous permet de créer des messages lumineux. Pour lancer cette application, appuyez sur **Menu** en mode veille, sélectionnez *Applications*, *Collection* puis *Sélect. application*, faites défiler jusqu'à *Wave message* puis appuyez sur **Ouvrir** ou sur .

■ Sélection d'une langue pour l'application

Lorsque vous lancez l'application Wave message pour la première fois, la langue utilisée actuellement par le téléphone est sélectionnée automatiquement si celle-ci est incluse dans l'application.

Si ce n'est pas le cas, l'application vous demande si vous souhaitez essayer de télécharger cette langue à l'aide du service réseau GPRS (General Packet Radio Service) ou HSCSD (High Speed Circuit Switched Data). Appuyez sur **Oui** pour télécharger la langue ou sur **Non** pour utiliser l'anglais dans l'application.

Pour utiliser le service réseau GPRS ou HSCSD, définissez les paramètres du navigateur dans le menu *Web* de votre téléphone Nokia 3220 pour une connexion Internet mobile. Pour plus d'informations, consultez le manuel d'utilisation de votre téléphone.

Pour connaître la disponibilité du service GPRS ou HSCSD, les frais liés et les paramètres appropriés, contactez votre opérateur réseau ou votre fournisseur de services.



Le montant effectivement facturé pour vos appels et les services fournis par le prestataire de services peut varier selon les fonctions du réseau, l'arrondissement au niveau de la facturation, les taxes, etc.

■ Création d'un message lumineux contenant du texte

Lancez l'application Wave message et sélectionnez *Créer message*. Saisissez un message de 15 caractères maximum. Pour insérer un smiley, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Insérer smiley*.

Pour afficher le message dans les airs, appuyez sur **Afficher**. Reportez-vous également à la section *Affichage d'un message lumineux dans les airs*, page 11. Pour enregistrer le message pour une utilisation ultérieure, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Enregistrer*.

Vous pouvez paramétrer le téléphone de manière à ce qu'il joue une mélodie lorsque vous le déplacez dans les airs : sélectionnez *Paramètres* dans le menu principal de l'application Wave message, puis *Liste de sons*.

■ Création d'un message lumineux contenant une image

Lancez l'application Wave message et sélectionnez *Créer image*. Dessinez une image. Appuyez ensuite sur **Options** puis sélectionnez *Afficher* pour l'afficher dans les airs.

Pour dessiner l'image, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- Pour déplacer le curseur, utilisez les touches de défilement ou appuyez sur 2 pour un déplacement vers le haut, sur 4 pour un déplacement vers la gauche, sur 6 pour un déplacement vers la droite ou sur 8 pour un déplacement vers le bas.
- Si l'image ne tient pas entièrement dans l'écran d'édition, vous pouvez sélectionner la partie à modifier en déplaçant le cadre de sélection rouge vers la droite ou vers la gauche sur l'écran.
- Pour sélectionner le mode de dessin, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Changer mode*, puis *Dessiner* (pour dessiner une ligne) ou *Normal* (pour dessiner un point simple). Vous pouvez également appuyer sur 1 pendant que vous êtes en train de dessiner. L'indicateur de mode de dessin est affiché au-dessus de l'écran d'édition, dans le coin gauche.

Lorsque vous sélectionnez le mode *Normal*, vous pouvez dessiner un point ou modifier la couleur du point courant en appuyant sur 5. *Normal* est le mode de dessin par défaut.

Lorsque vous sélectionnez *Dessiner*, vous pouvez appuyer sur 5 pour lever le crayon (et déplacer le curseur) ou pour le rabaisser (et continuer à dessiner).

- Pour activer la gomme, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Changer mode* puis *Effacer*. Vous pouvez également appuyer sur 3 pendant que vous êtes en train de dessiner. Lorsque vous utilisez la gomme, vous pouvez la lever (pour déplacer le curseur) ou la rabaisser en appuyant sur 5.
- Pour remplir une zone fermée, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Changer mode* puis *Remplir*. Vous pouvez également appuyer sur 7 pendant que vous

êtes en train de dessiner. Déplacez le curseur sur la zone désirée puis appuyez sur 5 pour la remplir.

- Pour insérer une autre image dans l'image courante, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Insérer image*. Sélectionnez le dossier dans lequel l'image désirée se trouve (*Archive* ou *Modèles*), faites défiler jusqu'à l'image et appuyez sur **Insérer**. Déplacez l'image insérée vers l'emplacement souhaité, appuyez sur **Options** puis sélectionnez **OK**. Pour supprimer l'image insérée, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Annuler*.
- Pour ajouter du texte à l'image, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Insérer texte*. Saisissez le texte et appuyez sur **Insérer**. Déplacez le texte vers l'emplacement souhaité, appuyez sur **Options** puis sélectionnez **OK**. Pour supprimer le texte, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Annuler*.
- Pour enregistrer l'image dans le dossier *Archive*, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Enregistrer*.
- Pour effacer l'écran sans enregistrer l'image, appuyez sur **Options** et sélectionnez *Effacer écran*.

■ Affichage d'un message lumineux dans les airs

Pour afficher le message, orientez la partie arrière du téléphone en direction de la personne à qui vous souhaitez l'adresser et déplacez le téléphone dans les airs avec un mouvement régulier. Les DEL situées dans la façade arrière dessinent alors le message dans les airs. C'est dans l'obscurité ou devant un arrière-plan obscur que les DEL fonctionnent le mieux ; la distance de visualisation optimale varie entre 1 et 6 mètres.

Si le message ne s'affiche pas, essayez d'accélérer le mouvement. Pour connaître la vitesse de mouvement et la position optimales à adopter lorsque vous déplacez votre téléphone, vous pouvez vous entraîner à effectuer cette opération, par exemple devant un miroir.

■ Affichage dans les airs d'un message lumineux précédemment créé

Lancez l'application Wave message et sélectionnez le dossier (*Archive* ou *Modèles*) dans lequel le message est enregistré. Faites défiler jusqu'au message désiré et appuyez sur **Afficher** dans le dossier *Modèles*, ou appuyez sur **Options** et sélectionnez **Afficher** dans le dossier *Archive*.

Si vous souhaitez modifier ou supprimer un message enregistré dans le dossier *Archive*, appuyez sur **Options** puis sélectionnez *Modifier* ou *Supprimer*.

■ Affichage des instructions d'utilisation de l'application

Lancez l'application Wave message, puis sélectionnez *Instructions* ainsi que la rubrique désirée.


■ Modification des paramètres de l'application

Lancez l'application Wave message et sélectionnez *Paramètres*. Vous pouvez sélectionner la mélodie jouée pendant l'affichage du message (*Liste de sons*), régler le volume sonore ou activer ou désactiver cette mélodie.

Vous pouvez également essayer de télécharger pour l'application la même langue que celle utilisée actuellement pour le téléphone (*Langue*). Le paramètre *Langue* est disponible uniquement si la langue n'a pas été sélectionnée automatiquement ou si vous ne l'avez pas téléchargée lors de la première utilisation de l'application Wave message. Pour plus d'informations, consultez [Sélection d'une langue pour l'application](#), page 8.

4. Utilisation des jeux de déplacement

La coque fun Nokia Xpress-on comprend deux jeux de déplacement, AirExpress et SwampRacer, auxquels vous pouvez jouer en inclinant votre téléphone en avant, en arrière, vers la gauche ou vers la droite. Ces opérations font appel à un capteur d'accélération présent dans la coque.

Pour utiliser l'un de ces jeux, appuyez sur **Menu** en mode veille et sélectionnez *Applications, Jeux* et *Sélectionner jeu*. Sélectionnez AirExpress ou SwampRacer et appuyez sur **Ouvrir** ou .

Pour plus d'informations sur l'utilisation du jeu lui-même, sélectionnez *Instructions* dans le menu principal du jeu concerné.

Pour obtenir des informations générales sur l'utilisation des applications Java™, reportez-vous au manuel d'utilisation du téléphone Nokia 3220.

■ Paramétrage des jeux

Chaque jeu dispose de ses propres paramètres, qui vous permettent de le personnaliser en fonction de vos besoins. Vous pouvez ainsi régler le capteur d'accélération, définir la sensibilité de contrôle et sélectionner le type de contrôle (pour le jeu SwampRacer uniquement). Pour procéder au paramétrage, accédez au menu des paramètres du jeu concerné et sélectionnez l'option désirée.

Pour procéder au réglage du capteur, maintenez votre téléphone pendant une seconde dans la position dans laquelle vous souhaitez l'utiliser pour jouer.

Le paramètre de sensibilité de contrôle permet de définir le degré d'inclinaison du téléphone nécessaire pour piloter l'avion ou diriger le bateau. Vous pouvez modifier ce paramètre pendant que vous êtes en train de jouer en appuyant pour cela sur l'une des touches 1 à 5.

Le paramètre de type de contrôle permet de définir le comportement du bateau dans le jeu SwampRacer.

Pour régler les sons, l'éclairage et les vibrations pour les jeux, appuyez sur **Menu** en mode veille et sélectionnez *Applications, Jeux, Param. des appl.* et l'option souhaitée.

■ AirExpress

AirExpress vous permet de piloter un avion au-dessus d'un archipel exotique. Crevez des ballons en mode course ou larguez des colis en mode largage tout en prenant garde aux baleines et aux volcans en éruption.

Vous pouvez piloter l'avion en inclinant simplement votre téléphone. Pour plus d'informations, sélectionnez *Instructions* dans le jeu AirExpress.

■ SwampRacer

SwampRacer est une course de bateaux qui se déroule dans des marécages.

Vous pouvez diriger le bateau en inclinant simplement votre téléphone. Pour plus d'informations, sélectionnez *Instructions* dans le jeu SwampRacer.

Précautions d'utilisation et maintenance

Votre appareil est un produit de conception et d'élaboration de haute technologie et doit être manipulé avec précaution. Les suggestions suivantes vous permettront de maintenir la couverture de votre garantie.

- Maintenez l'appareil au sec. L'eau de pluie, l'humidité et les liquides contiennent des minéraux susceptibles de détériorer les circuits électroniques.
- N'utilisez pas ou ne stockez pas votre appareil dans un endroit poussiéreux ou sale. Ses composants, et ses composants électroniques, peuvent être endommagés.
- Ne stockez pas l'appareil dans des zones de température élevée. Des températures élevées peuvent réduire la durée de vie des appareils électroniques, endommager les batteries et fausser ou faire fondre certains composants en plastique.
- Ne stockez pas l'appareil dans des zones de basse température. Lorsqu'il reprend sa température normale, de l'humidité peut se former à l'intérieur de l'appareil et endommager les circuits électroniques.
- N'essayez pas d'ouvrir l'appareil autrement que selon les instructions de ce manuel.
- Ne faites pas tomber l'appareil, ne le heurtez pas ou ne le secouez pas. Une manipulation brutale risquerait de détruire les différents circuits internes et les petites pièces mécaniques.
- N'utilisez pas de produits chimiques durs, de solvants ou de détergents puissants pour nettoyer votre appareil.
- Ne peignez pas l'appareil. La peinture risque d'encrasser ses composants et d'en empêcher le fonctionnement correct.
- Utilisez un chiffon doux, propre et sec pour essuyer les objectifs des capteurs de luminosité.

Si l'appareil ne fonctionne pas correctement, portez-le au service de maintenance habilité le plus proche.